Projet Narramus

APPRENDRE A COMPRENDRE ET A RACONTER

NARRAMUS: qu'est ce que c'est ?

C'est une méthode développée par Roland GOIGOUX ET Sylvie CEBE en collaboration avec des enseignants. Narramus prépare les enfants à la compréhension des histoires en leur permettant de développer des compétences narratives déterminantes pour la suite de leur scolarité.

« Le meilleur moyen d'apprendre à comprendre les histoires est d'apprendre à les raconter ».

Après une étude dirigée par Roland GOIGOUX ET Sylvie CEBE, ils mettent en évidence le déficit d'apprentissage de la compréhension en CP. Les enfants auraient du mal à comprendre les textes, car ceci n'est pas enseigné.

Ainsi, cette méthode vise à développer des compétences précises qui permettent d'assurer qu'ils comprennent l'histoire qui leur est racontée.

Cette méthode est donc organisée pour « Apprendre à raconter » :

- Mémoriser le vocabulaire
- Acquérir des tournures syntaxiques
- Retenir les idées principales
- Comprendre l'implicite du récit

Narramus définit 4 cibles :

- ***Les compétences narratives en réception***

Apprendre à construire une représentation mentale :

L'élève est capable de réaliser des connections entre les nouvelles informations et les connaissances dont il dispose.

Aider l'élève à se fabriquer un dessin animé :

Pour cela, l'enseignant doit dissocier la présentation du texte de celle de l'illustration. On demande aux élèves d'écouter, de se faire un dessin animé. Puis les élèves verbalisent ce qu'ils ont imaginés. La classe confrontera les différentes représentations aux textes et aux illustrations. L'illustration, si elle était montrée simultanément viendrait parasiter la compréhension du texte.

- ***Les compétences narratives en production***

  Il s'agit de développer le langage d'évocation, apprendre à raconter.

  Sylvie Cèbe : « le but, raconter, oriente les activités cognitives : il faut construire une représentation mentale cohérente de l'ensemble du récit (« film ») »

Il s'agit donc de développer le langage d'évocation. Cette activité ne peut être collective, un seul élève rappelle les événements précédents de l'histoire. Les autres élèves écoutent de manière active afin de réajuster et de compléter leur camarade.

L'intérêt : permettre de renforcer l'écoute et l'intention de mémoriser chez les élèves, puisque leur objectif est de pouvoir raconter tout seul.

L'enseignant prépare du matériel concret : une maquette, un tapis à histoire, des marottes, des masques, des figurines… Tout ce qui pourrait aider les élèves à raconter et à s'exercer.

- ***Les compétences lexicales et syntaxiques***

Cette méthode préconise à l'enseignant de définir explicitement le vocabulaire avant la lecture de l'épisode suivant.
Pour mémoriser ce vocabulaire, on range dans une boite de mots (dans sa tête, la boite illustre dans ce cas la mémoire de chaque enfant, ou collectivement dans une boite qui servira de référent à la classe), le vocabulaire appris.
L'objectif est donc d'apprendre à mémoriser des mots et expressions inconnus de la plupart des élèves.
Pour cela, l'enseignant propose aux élèves de découvrir et de revoir ces mots, de manière ritualisée. Dans un premier temps, par le biais d'une projection des images et une explication (synonyme, traduction, bruit).
L'enseignant exploitera ce vocabulaire en motricité, par le biais de dictée motrice de mots et d'expressions (exemple : tourner en rond, se carapater…).
L'enseignant pourra proposer aux élèves une boîte à mots disponible en classe, afin que les élèves jouent avec (nommer les images, dire des devinettes, catégoriser…).

Les compétences inférentielles :

La compréhension de l'implicite nécessite une capacité à « *inférer des relations entre les pensées d'un personnage et ses comportements* ». C'est pour cela qu'à chaque nouveau module, l'enseignant est invité à faire imaginer aux enfants ce que pense/ressent/croit le personnage !
Il s'agit d'apprendre aux élèves à aller au-delà des informations littérales d'un album, en décryptant les éléments qui ne sont pas écrits ou illustrés mais qui ont leur importance dans la compréhension fine.

Séquence « La sieste de Moussa »

Séance 1 : découvrir le vocabulaire des deux premières pages

Objectifs principaux :	*Matériels :*
➢ *Comprendre un texte sans aide que le langage entendu* ➢ *Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit* ➢ *Echanger et réfléchir avec les autres* ➢ *Développer son vocabulaire* ➢ *Pratiquer divers usages du langage oral: raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.*	➢ *Cartes de vocabulaire* ➢ *Diaporama* ➢ *Boîte à chaussure* *Organisation :* ➢ *Groupe classe*

Déroulement :

Avant de découvrir l'histoire je propose aux élèves d'ouvrir une petite boîte dans leur mémoire :
(Nous faisons semblant d'ouvrir une boîte). On appelle cette boite « La sieste de Moussa ».
« Vous allez y ranger tous les mots que je vais vous apprendre. C'est important d'apprendre ces mots parce qu'ils aident à bien comprendre l'histoire et à bien la raconter. »
Montrer le logo de la boîte (picto de la découverte du vocabulaire), et dire aux élèves : « Chaque fois que vous verrez ce logo, vous saurez que vous allez apprendre de nouveaux mots ou de nouvelles expressions. »

Découverte du vocabulaire :

Afficher la première image : l'image de l'enfant qui dort dans son lit . Présenter les expressions et mots à travailler *: « les yeux presque fermés ; les yeux fermés ; une souris ; grignoter ; refuser ; crier »*

Dire :

« Dans l'histoire au début Moussa est couché dans son lit comme l'enfant sur l'image. Rangez bien cette expression dans la boite et n'oubliez pas d'y mettre aussi l'image pour vous rappeler comment et où on est, quand on est couché dans son lit. »

Cacher l'image et demander aux élèves :

« Ouvrez la boite dans votre mémoire. Est-ce que vous voyez la photo de l'enfant qui est couché dans son lit ? On vérifie ? »
Afficher l'image et demander aux enfants à prononcer les mots.

On procède de cette façon pour chaque mot. On peut afficher le vocabulaire en classe, cela afin de favoriser les échanges entre les élèves. Ceci permettra également d'organiser des petits jeux centrés sur le lexique (par exemple : montrez moi tous les animaux…)

Présenter la boîte mémoire de mots aux élèves. Leur expliquer qu'on y mettra les images de toutes les expressions et de tous les mots appris en travaillant sur cette histoire. Donner une carte à un élève et lui demander de la mettre dans la vraie boîte mémoire de mots, lui demander en le faisant de la nommer.

Séance 2 : Lire et raconter ensemble les deux premières doubles pages

Objectifs principaux :	*Matériels :*
➢ *Comprendre un texte sans aide que le langage entendu* ➢ *Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit* ➢ *Echanger et réfléchir avec les autres* ➢ *Développer son vocabulaire* ➢ *Pratiquer divers usages du langage oral: raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.*	➢ *Cartes de vocabulaire* ➢ *Diaporama* ➢ *Boîte à chaussure* ➢ *L'album « la sieste de Moussa »* *Organisation :* ➢ *Groupe classe*

- Commencer la séance en rappelant le vocabulaire de la séance précédente.

- Montrer et expliquer le logo « l'enseignant lit ».

- Lire et raconter ensemble les deux premières doubles pages

Expliquer aux élèves : « Je vais lire le début de l'histoire de la sieste de moussa, mais je ne vais pas vous montrer l'image tout de suite parce que je suis sûre que vous pouvez la fabriquer vous-mêmes, en faisant apparaître les images de ce que je lis. C'est un peu comme si vous fabriquiez un dessin animé de l'histoire dans votre tête. Ensuite, je vous montrerai l'image de l'album et vous pourrez la comparer avec la vôtre. »

Montrer et expliquer le logo « l'enseignante raconte »

Reformuler le texte dans une langue adaptée aux élèves, mimer, jouer sur l'intonation, ajouter des informations, expliciter l'implicite…Ceci permet aux enfants de compléter l'image mentale qu'ils ont commencé à fabriquer.

Montrer et expliquer le logo point d'interrogation :

« A chaque fois que vous verrez ce logo, vous devrez vous demander ce qu'il va y avoir sur l'image qui illustre le texte. Qui veut raconter comment il ou elle imagine le texte ? »

Afficher la première double page sans texte. Laisser aux élèves le temps d'observer et de décrire l'illustration, puis la leur faire comparer avec celle qu'ils avaient imaginée.

Séance 3 : « Se mettre à la place des deux personnages pour mieux comprendre l'histoire.»

Objectifs principaux :

- Comprendre un texte sans aide que le langage entendu
- Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit
- Echanger et réfléchir avec les autres
- Développer son vocabulaire
- Pratiquer divers usages du langage oral: raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

Matériels :

- *Cartes de vocabulaire*
- *Diaporama*
- *Boîte à chaussure*
- *L'album « la sieste de Moussa »*
- *Masque , maquette, tapis à raconter*

Organisation :

- *Groupe classe*

Faire un rappel de la séance précédente :

- réviser les mots appris et rappeler le début de l'histoire

- présenter l'objectif de cette séance : annoncer aux élèves qu'ils vont se mettre à la place des personnages pour mieux comprendre l'histoire

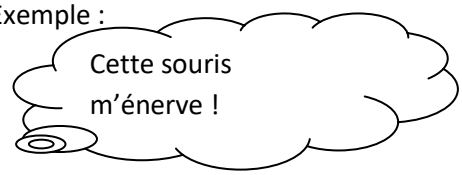
Se mettre provisoirement à la place de Moussa :

Inviter les enfants à se mettre à la place de Moussa pour imaginer ce qu'ils penseraient, eux, s'ils demandaient gentiment à une souris (un camarade) de partir et qu'il refusait.

Afficher la première page avec la bulle de dialogue, sans texte et expliquer la signification de cette bulle. Quand la bulle est bleue et que les traits sont droits cela signifie que le personnage parle à haute voix et donc qu'on entend ce qu'il dit. Demander aux élèves de se rappeler ce que dit Moussa quand la souris vient le déranger. Puis afficher la même image avec la bulle en forme de nuage. Expliquez que quand la bulle ressemble à un nuage, cela signifie que le personnage pense dans sa tête qu'il se dit quelque chose dans sa tête et donc que personne ne peut l'entendre.

Ecrire les propositions dans les bulles du dialogue :

Exemple :



Se mettre provisoirement à la place de la souris

Féliciter les enfants d'avoir réussi à comprendre ce que les personnages pensent et ressentent alors que l'auteur ne le dit pas.

Maintenant que vous connaissez bien l'histoire, je vous propose de la jouer à l'aide de ce tapis à histoire (les personnages sont fabriqués, ainsi que la maison de Moussa...).

Le tapis à histoire sera mis à disposition des élèves ainsi que la boîte à mots, dans un coin spécialement dédié au thème Narramus.

Avant de découvrir la fin de l'histoire, les élèves pourront imaginer la suite de l'histoire en l'illustrant, et en dictant à l'adulte ce qu'il a imaginé.

Ainsi la lecture de l'album est fragmentée en plusieurs séances (découverte du vocabulaire, lecture du texte…). Il s'agit de suivre cette démarche pour la découverte de la suite de l'album.

Je prévois cette séquence sur une période entière, puis je laisse le matériel en autonomie afin que les élèves puissent réinvestir cet apprentissage tout au long de l'année.

Prolongements :

Réviser le lexique par le mime, en salle de jeux ou dans la classe

Organiser une activité d'entrainement à la narration

Ordonner les personnages

S'entrainer à raconter toute l'histoire

Raconter l'histoire à la maison

Propositions d'activités pour travailler le vocabulaire :

- Activités de prononciation de nouveaux mots :

- Tous en chœur
- En parlant comme une grand-mère, un méchant loup, etc.
- En chantant / en criant / en chuchotant

- Redire les mots

- En début de chaque séance
- En autonomie
- Seul
- Par deux

- Nommer les mots puis les replacer dans le contexte de l'histoire

- dictée motrice de mots et d'expressions

- Faire mimer les mots / les expressions par les élèves
- Associer un mot au mime réalisé par un élève

- Activités à partir de cartes images :

- Dénomination rapide
- Catégorisation
- Loto
- Mémory
- Pioche aux images